GAME BOY

ANO I Nº 2 Cr$ 650,00

PREVIEW:
LYNX
GAME GEAR
GAME BOY

NINTENDO E SEGA
JOGOS DE ESPORTE AÇÃO E AVENTURA

DICAS:
DICK TRACY
MEGA MAN III
SUPER MONACO
DOUBLE DRAGON III

GRÁTIS UMA LOCAÇÃO

Manaus, Bba Vista, Santarém, Rio Branco, Porto Velho e Macapá (Via Aérea) — Cr$ 845,00 – AGOSTO DE 1991

GRÁTIS

- 1 locação (diária) de qualquer cartucho em qualquer loja da Dimensão em qualquer lugar do Brasil.

- Promoção válida para locações feitas de 2ª a 6ª feira, até o dia 16/09/91.

- Para pessoas não associadas à Dimensão, será necessário tornar-se sócio trazendo os seguintes documentos: RG, CIC, comprovante de residência (conta de luz ou telefone) e pagar uma taxa de inscrição de Cr$ 1.500,00.

- Para utilizar o cupom vá até uma das lojas da Dimensão. Veja os endereços na 3ª capa.

PAPO CHIP

A galera já se amarrou no videogame. Mas não pode marcar bobeira, gente. Tem que ficar esperto e acompanhar todos os lançamentos e dicas. A GAMEBOY tem tudo isso. Um montão de toques, cartuchos, portáteis e os heróis. Tem Dick Tracy e as bem-humoradas Tartarugas Ninja. Opa! Raptaram a Princesa Blobette. Quem poderá salvá-la? Antes, dê uma olhadinha nas dicas, senão você dança. Tudo aqui é escrito numa linguagem simples, para você não ficar perdido e poder curtir de montão. Tem velocidade, ação, esportes e humor. Emoções incríveis no Tour de Thrash, a sabedoria do Mestre da Espada e do Kung Fu. Você não pode ficar fora dessa. Vamos lá galera! Pegue seu joystick e mãos à obra!

ÍNDICE

Warren Beatty

GAME BOY é uma publicação da Ninja Comércio e Distribuidora Ltda., Caixa Postal 15.620 - CEP 03398 tel.: 011 295-4171
***Editor:** Fernando Mendes Ferreira*
***Depto. Comercial:** Luzia Merlo Ferreira e Roque A. A. Júnior*
***Produção Gráfica e Editorial:** 2M Criação e Produção Gráfica*
***Composição:** 2M e GGM*
***Impressão:** Gráfica J.B.*
***Distribuição:** Fernando Chináglia Distribuidora S/A.*
***Jornalista Responsável:** Guillherme Salgado Rocha, Mtb 2205*

TEC TOY SAI NA FRENTE

GAME GEAR

Os gamemaníacos estão cada vez mais exigentes e, para acompanhar este ritmo, a cada mês é lançado um jogo ou acessório diferentes.

Para quem não quer ficar nem um minuto longe do seu videogame, já está disponível no mercado o Game Gear (Tec Toy). Videogame portátil que funciona a pilha ou conectado no isqueiro do carro. Confira.

GAME GEAR - Lançado recentemente no Japão, sua grande novidade é que vira TV em cores. Possui uma tela de 3,2 polegadas, de cristal líquido, que permite uma perfeita definição de imagens: são 32 cores que aparecem simultaneamente na tela. Tem 5 canais de áudio, som estéreo com fones de ouvido. Possui um adaptador de energia externa (além das pilhas, pode ser ligado na tomada) e permite que até 8 aparelhos sejam ligados simultaneamente.

JOY STIK NOVO NO PEDAÇO

O mercado de jogos é cada vez maior e neste ramo toda agilidade é pouca. O aperfeiçoamento é imprescindível, já que os jogos ficam "velhos" em pouco tempo.

A Tec Toy importou quatro novos modelos de joysticks, cada um com uma característica própria, que visam o maior entrosamento possível entre o jogador e o game. Saca só quais são:

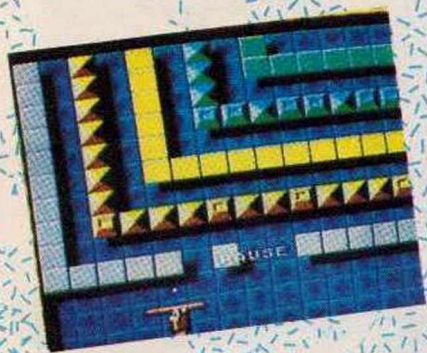
JOYSTICK CONTROLE REMOTO SEM FIO: Desenvolvido no conceito de tecnologoa infra-red, permite jogar a longa distância, pois seu receptor possui janela com grande abertura de ângulo de recepção. Permite que dois jogadores comandem ao mesmo tempo.

JOYSTICK TIPO ARCADE PROFISSIONAL: Proporciona aos jogadores as mesmas sensações dos fliperamas, pois possui alavanca de controle. Tem cabo que permite aos gamemaníacos uma distância da tela de 1,15m. Duas pessoas podem utilizar este joystick, mas alternadamente.

JOYSTICK TIPO MANCHE PROFISSIONAL: Desenvolvido para proporcionar mais agilidade e mais domínio dos jogos. Tem um cabo que permite a utilização a uma distância de até 1,20m da tela.

JOYSTICK ASA PROFISSIONAL: Inovador, superleve. Permite ao jogador maior precisão e agilidade nos movimentos. Tem um cabo de 1,15m.

AVISO: Todos os modelos possuem o botão AUTO-FIRE, que proporciona maior rapidez nos tiros, acelerando ainda mais as emoções.

THUNDER & LIGHTNING

SALVE-SE QUEM PUDER

Mr. Chin, eterno personagem de Romstar, desta vez foi longe demais: acendeu a ira do deus Trovão. Uma filosofia de vida diz que algumas respostas devem permanecer escondidas e alguns lugares não devem ser vistos. Mr. Chin não sabe disto e persegue os prazeres sensuais. O deus Trovão, que já não suporta mais tanta ousadia, aprisiona nosso herói por trás das "Trinta Muralhas do Lamento". O que devemos fazer? Veja a seguir.

1ª dica - Mr. Chin deve derrubar cada muralha. Para isto deve livrar-se de uma bola que será atirada contra ele - a Demo Ball. Chin deve usar o bastão que tem em seu poder para desviar a bola e assim remover todas as peças da muralha. Quando conseguir livrar-se da primeira será lançado automaticamente para a segunda.

2ª dica - Se você pensa que é tão fácil assim, espere até encontrar os discos-voadores, os submarinos e os aviões que estão por vir. Você deve jogar a Demo Ball contra os pilotos para livrar-se deles. Assim que fizer isto, a bola poderá transformar-se em três coisas: a) modificará seu bastão encompridando-o ou dando-lhe capacidade de lançar mísseis; b) a bola poderá ficar maior em tamanho e força, ou dividir-se em três ou seis bolinhas menores; c) poderá dar a Mr. Chin uma vida extra.

3ª dica - Como se não bastasse, quatro vilões aparecem na história. Os Anêmonas do Mar cospem bolas que atingem a Demo Ball. Isto pode ser tanto bom quanto ruim. Um pássaro poderá aparecer e te socorrer. Em termos, pois ele se dará mal. Atirando-o contra a parede você a derrubará. Sua única missão é envergar o bastão de Chin e tornar seus movimentos mais lentos. Tem as tartarugas que rastejam e ocupam os lugares vagos dos blocos. E por último, Mr. Chin vai enfrentar o próprio deus Trovão.

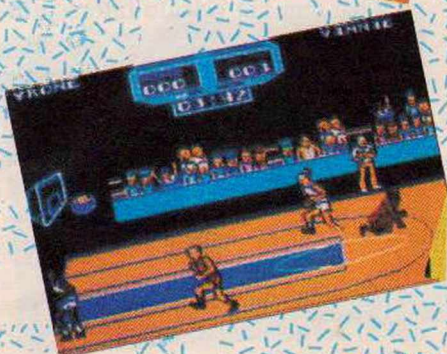
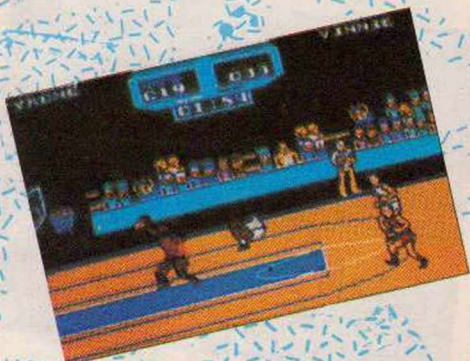
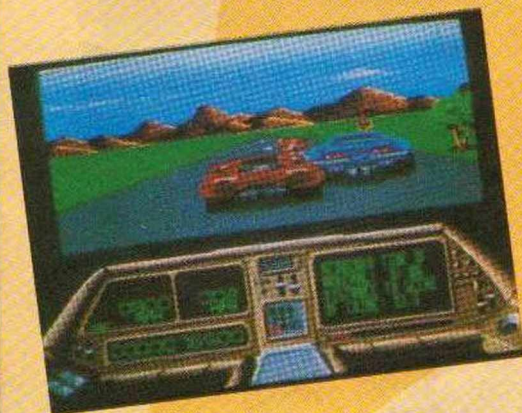
4ª dica - Esta é geral. Você deve usar sempre a Demo Ball para escapar das "Trinta Muralhas do Lamento". Detone, galera!

ARCH RIVALS: TENTANDO SE SUPERAR

Arch Rivals (ou Arquiinimigos) é um jogo de basquetebol para um ou dois jogadores. Mas poderia ser um jogo de boxe também. Os jogadores podem dar soco uns nos outros sem que o juiz reclame. Não é ótimo? O juiz não dá uma única falta!

Claro que isso não é legal. Os esportes têm regras que precisam ser respeitadas. Apostamos que ninguém vai pensar em fazer isso na vida real. Tente para ver o que acontece. Este jogo ensina como trapacear a equipe adversária.

Os gráficos são, na sua minoria, bons. As tomadas de perto, cada vez que um jogador marca ponto, são boas mas, durante as principais ações, não há detalhes ou cores suficientes. Resultado: de longe os jogadores não passam de borrões.

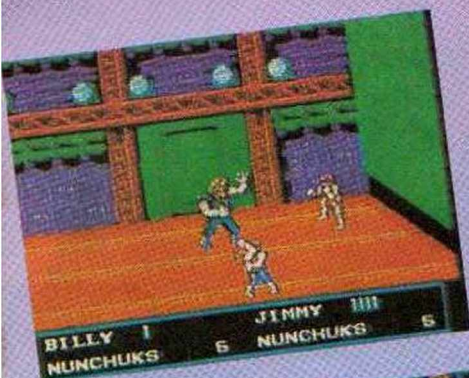
Outro detalhe: o jogo tem anúncios como os de verdade. Pode ser legal para tornar o jogo mais real, mas não vai superar suas falhas por isto. Arch Rivals esgota-se após repetidas jogadas. Num minutinho você fica sabendo de tudo que ele é capaz.

EMOÇÕES VELOCIDADE EM ALTA

Technocop (da Razor Soft) combina espionagem e alta velocidade. A história se passa no século 21 e a sociedade está à beira de um colapso. Mutantes - chamados DOA - estabeleceram suas próprias regras na Terra. Há 11 chefes na lista dos mais procurados. Você deve encontrar cada um e trazê-los à justiça.

Você tem um veículo interceptor para lhe ajudar, o VMAX. O carro fica cada vez mais equipado à medida que você completa as missões com sucesso. Entre vários acessórios, seu veículo terá a bordo um computador que sempre dará a você a foto do suspeito. E mais: sua localização e instruções especiais para capturá-lo. Veja só.

1ª dica - Ao dirigir você deve esquivar-se de motos, carros e caminhões. A estrada tem sinais de trânsito falsos e você deve atirar contra os veículos à menor suspeita. Difícil vai ser definir quais são os civis e quais são canhões camuflados. Preste atenção.

2ª dica - Durante as caminhadas você usa duas armas: uma Automag 95 para explosões e uma simples, para tiro. Seu monitor de pulso mostra como está sua energia. Se você morre ele avisa e termina o jogo. Muita atenção, chapinha. Há objetos que valem pontos espalhados em volta de edifícios de vários níveis. Observe bem. Se perdê-los de vista, a recuperação será muito mais difícil.

DOUBLE DRAGON III

Depois de derrotarem os Guerreiros Negros da Sombra, os irmãos valentes Lee, Billy e Jimmy estão de volta. Marion desaparece. Pobre garota. Já foi surrada, raptada, morta e ressuscitada. E agora? O que

acontece? Lute primeiro e pergunte depois. É o que manda fazer a filosofia de Dojo Duplo Dragão.

Os irmãos Lee fizeram sucesso ao retirarem Marion da água quente. Agora, precisam achar as três pedras sagradas e trocá-las por Marion. Para isso equipam cinco níveis em torno dos países: Estados Unidos, China, Japão, Itália e finalmente Egito.

Vários inimigos devem ser derrotados. Entre eles os mestres Ninpou e os Guerreiros Ninja. Gangues aparecem e fazem história: Abobos, as Lindas...

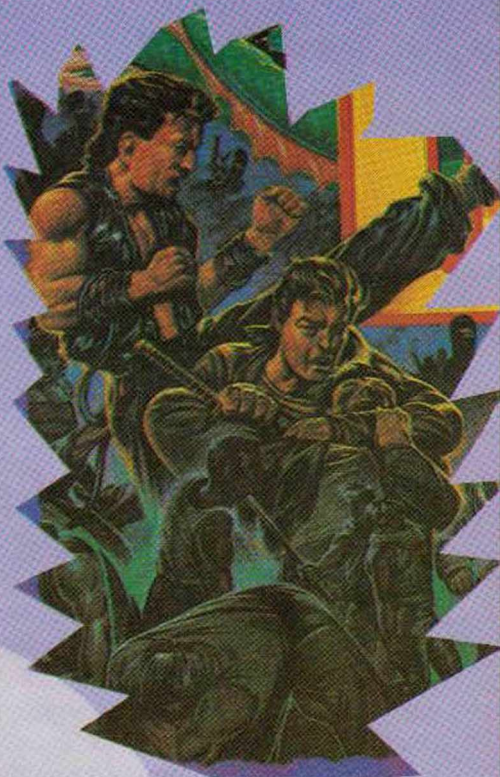
Combate familiar - Os controles são quase os mesmos dos outros jogos do Duplo Dragão. Há o soco, chute lateral e chute voador aéreo. Se você se aproximar bem poderá atirar seus cotovelos, puxar cabelo, dar safanão no joelho e um empurrão sobre o ombro. Pegue as armas dos bandidos: elas serão superúteis. Facas, garrafas quebradas e sais.

O chute giratório ciclone e o salto mortal no ar serão, sem dúvida, seus movimentos especiais. Billy e Jimmy aprenderam a lição. Eles não saem de mãos vazias às ruas. Têm munchakus. Quando quiser armar um de seus garotos basta exibir a tela especial de armas. Mas saiba escolher a tempo. Lembre-se, as armas têm impactos limitados.

Dicas - Prepare-se: quando os capangas investirem contra você, isto quer dizer que eles estão se preparando para dar o chute aéreo. Dando um passo para o lado você pode se mover sobre eles. Não pisque, senão perderá o rápido chute lateral aéreo.

Quando estiver entre dois adversários use o chute giratório ciclone. Assim poderá matar dois "passarinhos" de uma só vez. Um controle com fogo de turbina torna o chute giratório devastador. Aliar-se não faz mal algum. Ao contrário, um pode proteger o outro e atacar os chefes.

Lembre-se: você pode saltar sobre facas ou outras armas de arremesso. Elas podem atingir um inimigo que esteja de pé atrás de você. Mas a maneira mais rápida de se livrar de um inimigo, especialmente em lugares altos, é derrubá-los sobre saliências. Pode ainda mudar personagens em qualquer momento para fazer uso de suas habilidades especiais de combate.

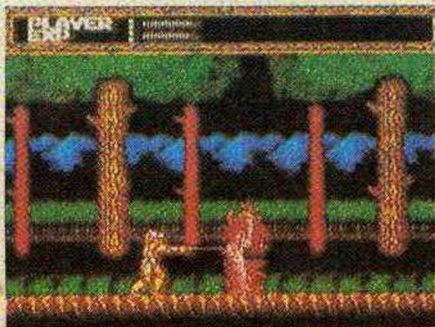
Chin Seimei tem uma arma terrível. É a garra de ferro. O ataque de espada de Yagyu é impressionante, mas suas shurikens são mortais... Em cada país há um inimigo que, uma vez derrotado, pode ser recrutado. Se não conseguir se aliar a Chin na China, dificilmente poderá sobreviver sozinho no resto do caminho. É que Chin pode derrotar o chefe japonês. Vença ou seja vencido. É a lei da selva do vídeo!

MESTRE DA ESPADA

Como Mestre de Espada, você só tem três métodos de ataque: corte para cima, oscilar à direita e cortar para baixo. Para destruir seus adversários você deve reunir os movimentos em diferentes padrões. Repetitivo? Um pouquinho, não é?

Caso ganhe a batalha inicial conquista um Bastão Mágico. É o bastão que o capacita e o transforma em Mago. É um verdadeiro espetáculo gráfico. Como Mago você transforma a espada numa chama mágica. Cuidado. Você pode estar segurando apenas um fósforo... Pegue as senhas mágicas para tornar-se mais potente.

Inimigos - Toda vez que derrotar um dos monstros, você recebe pontos de experiência. Poupe-os ou gaste-os. Como Mestre de Espada é aconselhável poupar, mas como Mago convém gastar para adquirir outras senhas mágicas e ficar mais poderoso.

Dicas - O mago é mais útil contra o alto Obre Azul. Lembre-se: se você mergulhar e continuar atirando ele jamais tocará em você. Tenha cuidado com o chute aéreo do Homem Lagarto. Atenção. Para evitar os Olhos Invencíveis, basta saltar para cima e eliminá-los com suas costas. Você sofrerá algum dano, mas eles voarão para bem longe.

Procure carregar o chefe do nível três, porém mate-o rapidamente. Caso contrário você perderá. Uma tela de mapa ajuda bastante, pelo menos a encontrar seu caminho. No nível quatro é bom tomar cuidado com as saliências. Fique de pé, bem na ponta delas para fazer alguns saltos. Cuidado, não vá longe demais.

Há jogadas e superjogadas. Mega Man está de volta trazendo muita ação e estratégias para grandes vitórias. Quem não gosta de ganhar? Nesta terceira parte, Mega Man enfrenta oito novos robôs antes do confronto com o mais terrível inimigo, o Dr. Wily. Lembra-se dele?

Mega Man deve saber todos os caminhos de seus inimigos. É claro, isto se quiser ganhar. Os primeiros a aparecer são o Homem Magnético, o Homem Durão e o Homem Cobra. Cada um pior que o outro. Fique pronto para combatê-los, senão...

Em cada mundo, são oito no total, um inimigo e, quem sabe, uma vitória... Mega Man tem a missão de salvar o mundo. Portanto, deve enfrentar todos os adversários. Veja algumas dicas.

GEMINI MAN

SPARK MAN

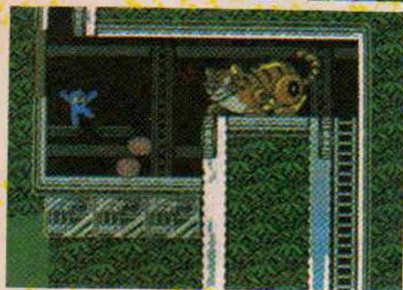
NEEDLE MAN

SNAKE MAN

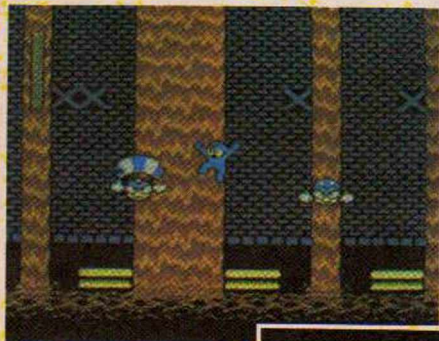
Para começar, você tem que obter oito novas armas: canhão de agulha, cobra de busca, laser gemini, choque de faísca, míssil magnético, muque pesado, alta rotação e lâmina de sombra. Para cada inimigo uma arma será usada. Não esqueça de adquiri-las.

Ao cruzar com o Homem Agulha não perca tempo: passe correndo. Salte depois que ele disparar duas vezes. Aí ele rolará para cima. Se não saltar ele irá rolar sobre você. Tente tirá-lo com rápidos tiros antes dele começar a disparar.

Para evitar o ataque dos espinhos mortais do porco-espinho use o cronômetro. Aproveite para cronometrar seu salto para evitar a armadilha final do Agulha.

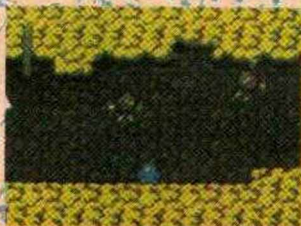
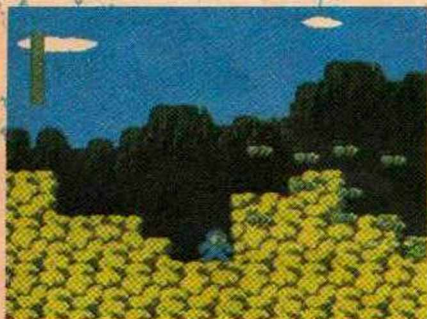
TOP MAN

Quando ele saltar para disparar contra você deslize embaixo, vire-se e mande-o pelos ares.

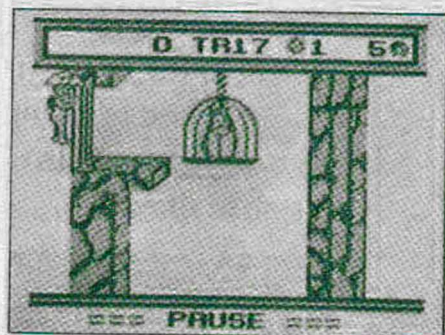
Dê uma escapadinha. Vá ao mundo do Homem Cobra e mande pelos ares seus agentes répteis. Fique à esquerda, salte e dispare em sua cabeça. Você deve enfrentar três canhões-cobra de uma só vez. Vire-se da cobra mais abaixo antes de saltar neste mundo. Cuidado. Os canhões-cobra que guardam a fortaleza do Homem Cobra devem ser combatidos. Mas salte e dispare num padrão cronometrado para matar as cobras facilmente. E continue atirando...

Quando Gemini Man se aproximar e lançar três bombas incendiárias fazendo você cair num buraco, aperte fortemente a parede esquerda para conseguir um homem grátis. É o primeiro en-

MAGNET MAN

contro com Protoman. Saiba que ele ajuda Mega a penetrar no mundo subterrâneo. Aproveite para combater o monstro pato e recobrar a energia perdida, carregando os medidores de arma.

Mega Man. Cuidado com as faíscas do Homem Faísca. Não salte tarde demais. Lembre-se que o Homem Magnético costuma mudar as leis da gravidade num estágio cheio de blocos que desaparecem em poços sem fundo. Agora, todo cuidado é pouco ao lutar com o Homem Sombra, que é extremamente ágil. Então? Está pronto para as grandes batalhas?

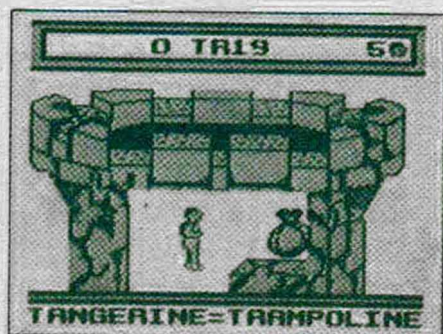
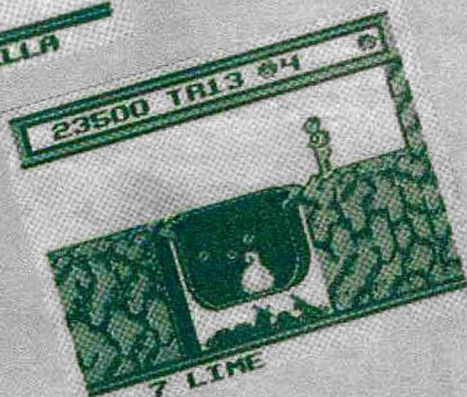
HARDMAN

O velho Blobert está de volta. Desta vez, o menino e seu Blob envolvem-se em um grande problema na cidade natal. É que o alquimista residente em Blobolonia seqüestrou a princesa Blobette. Ela agora é sua prisioneira. Blobert, mais conhecido como Blob, não pode resolver este "blobema" sozinho, nem muito menos entrar no castelo do vilão. Entra em cena o astro Earth-Boy. Ambos vão tentar salvar a princesa.

O RESGATE DA PRINCESA BLOBETTE

CHEIO DE FEIJÕES

O jogo é para apenas um jogador. Antes de mais nada é preciso conhecer o equipamento bloby, as ferramentas que vai utilizar no resgate. Sem elas você não vai conseguir passar pela porta da frente do castelo, nem ser deixado sozinho no labirinto de armadilhas do alquimista... Atenção. Esta jornada não é interrompida facilmente.

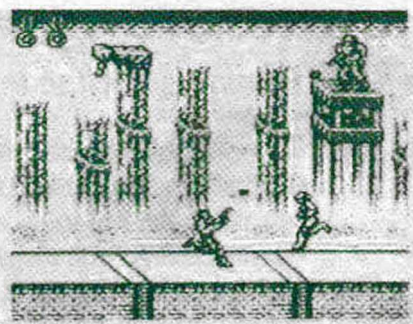
Através dos sacos de feijõezinhos você pode obter várias ferramentas que lhe serão muito úteis para vencer o jogo: uma escada, um balão de gás... Que fazer? Simples. Apenas alimentar-se com 15 feijõezinhos aromatizados.

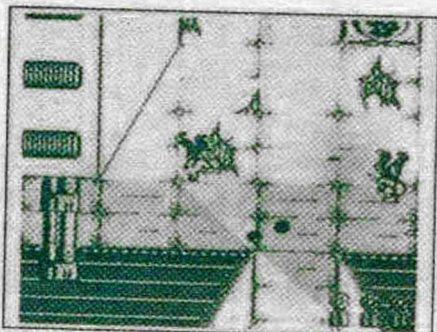
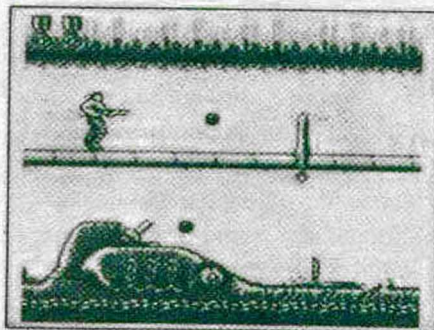
Lembre-se: você não pode abrir a porta do vestíbulo sem uma chave. Use Blob como um trampolim para alcançar a saliência que fica em cima da porta. Não se preocupe. Você achará os feijõezinhos.

Para encontrar o segundo saco de feijõezinhos basta usar Blob

como um guarda-chuva ou um balão de gás. E, para conseguir uma vida extra, é só respirar e achar as balas de hortelã. Procure não menosprezar os feijões misteriosos, pois eles podem provar que são muito valiosos, principalmente quando você estiver muito ocupado. Sacou? Manobrar Blob? Não. Para quê? Basta assobiar (botão B) e Blob o seguirá muito feliz, onde você for. Não espere muito do Boy, muito menos daqueles saltos acrobáticos. Lembre-se: sem o Blob ele é 100% terrestre.

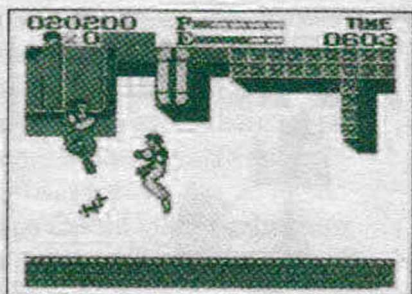
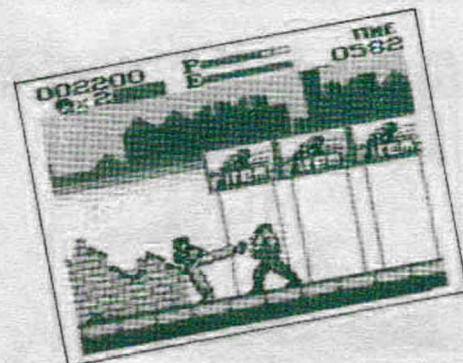
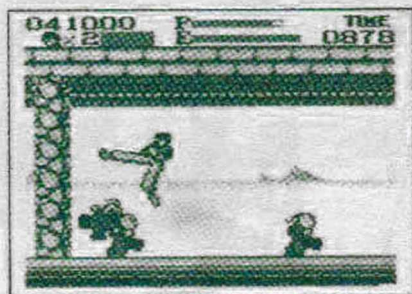
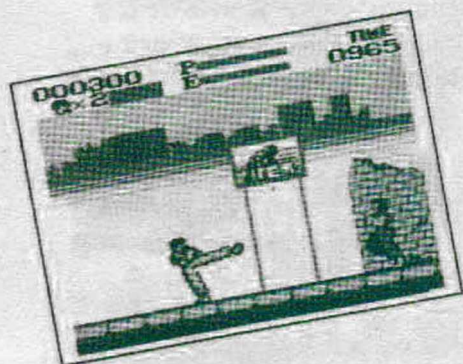
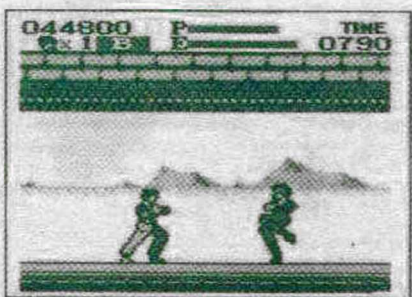
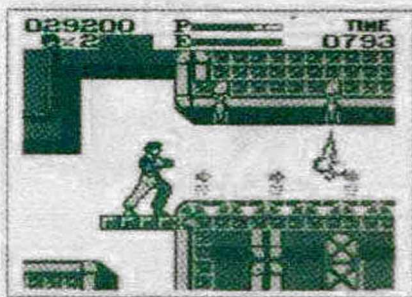
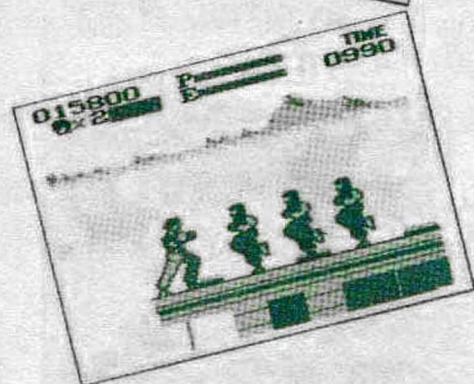
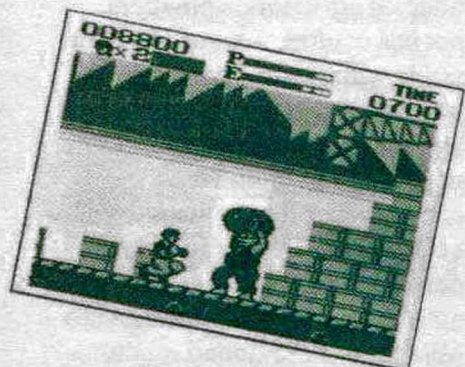
Ao se aproximar de um rochedo bem íngreme você deve tomar todo cuidado, pois Blob pode, acidentalmente, empurrá-lo. É só parar de assobiar, tá legal? Outro cuidado que você deve ter é quando usar Blob como trampolim. Não pressione muito à esquerda nem à direita, senão a aterrissagem pode ser mortal. Olho vivo. Alguns portões podem ser levantados como se fossem um carro com um pneu furado.

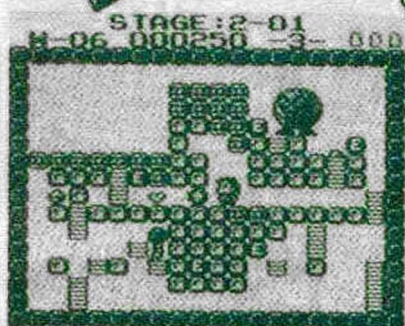
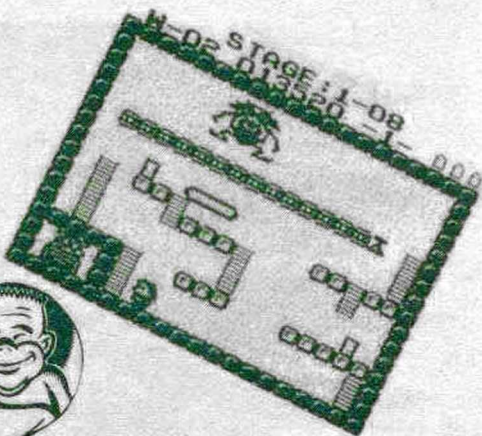
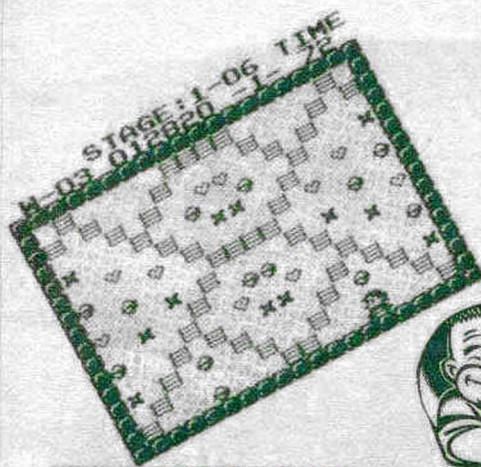
Os feijões refrescantes e gelados são suficientemente fortes para resfriar qualquer fogo. Atenção. Não fira você nem a boca de Blob. Esse feijãozinho é terrível... De repente o jogo acaba. Que jornada curta, não? Nem deu para saborear todos os feijõezinhos...

Aí, galera! Chega de pequenos jogos de quebra-cabeça. Ação. É o que Contra e Super C trazem nesse videogame. Combates ininterruptos, diversos inimigos, níveis de desafio... Tem até a canção favorita de Contra. É moçada... Operação C detona o Game Boy. Se não ficar esperto vai se ferrar. Entre na aventura e prepare-se para mais esta ação!

Operação C apresenta Scorpion. Ele está em uma terrível missão. Tem que destruir a ameaça alienígena do maligno Black Viper (Víbora Negra) que planeja conquistar a Terra. Para isso há um exército de alienígenas assassinos mutantes. Como Scorpion foi derrubado na base naval de Black Viper - uma base secreta - localizada numa desolada ilha no oceano, deve então combater através de cinco

níveis. Cada um pior que o outro. Mas Scorpion deve pôr um fim à loucura de Black Viper.
Como nos jogos anteriores, Scorpion está armado até os dentes. Pode se nutrir nas diversas fontes de força "ammo" que se encontram no caminho. Além de sua metralhadora Scorpion, pode se armar com uma outra, que dispara balas em todas as direções. E também de uma arma de fogo que dispara explosivos em quatro direções simultaneamente. E, ainda, de uma arma residente (Homing Gun) que dispara balas que automaticamente se alojam no alvo.
Com essas armas, Scorpion deve enfrentar os franco-atiradores, andróides e monstros mutantes, além dos veículos de ataque e do enorme submarino de ataque naval. É uma verdadeira operação de guerra!

DICAS

Esperteza. Essa é a palavra de ordem para a moçada. Os saltos entram em ação. Alerta. Os inimigos podem atacar. Esteja atento a todas as ações laterais e tridimensionais. Lembre-se. A metralhadora automática é a melhor arma de todas. Use-a para destruir todos os mísseis a bordo do submarino. Durante os níveis 2 e 4 é melhor você ficar no meio das telas.
Os jogadores são unânimes. Operação C promete muito sucesso. Pra começar, os gráficos são impressionantes. Os personagens são grandes e distintos um do outro. Ação ininterrupta, melodias compactas e muita diversão completam Operação C. Palavra de Scorpion! Acredite nele!

Não é fácil destruir inimigos. Muito menos num videogame onde os adversários possuem poções ocultas, restauradores de saúde, vidas extras e muitas bombas. Tudo isso sem nenhuma arma, a não ser as habilidades de um Kung Fu: dominar as combinações de movimentos de ataque com soco e chute com pequenos saltos defensivos, agachado e movimentos de salto. Missão: pôr um fim ao esquema maligno do Papai Pernas Longas (Daddy Long Legs).

Em Kung Fu Master você é o herói solitário que deve combater um exército de mercenários ninjas no Oriente Médio. Papai Pernas Longas é o governante da principal fábrica localizada nos desertos do Oriente Médio, com pirâmides como pano de fundo.
De acordo com relatórios de espionagem, Papai Pernas Longas está injetando um tóxico numa mistura de suco de escorpião no petróleo que está vendendo a vários países. Então você deve partir para o deserto sem levar nenhuma arma, a não ser suas habilidades. Dê socos, chutes e saltos através de seis exaustivos níveis até atingir a tela do Game Boy.

PROCURANDO POR SUA MÃE

Se os gamemaníacos pensam que já viram todos os truques sujos que um vilão pode exibir num vídeo estão redondamente enganados. Cyraid vem para provar isso.
Em Cyraid mora Rogue, um médico louco de tanto estudar ciber-robótica, que aplica um dos

golpes mais sujos que podem existir: rapta a mãe do jogador. É isso mesmo! Agora a briga parte para o lado pessoal.

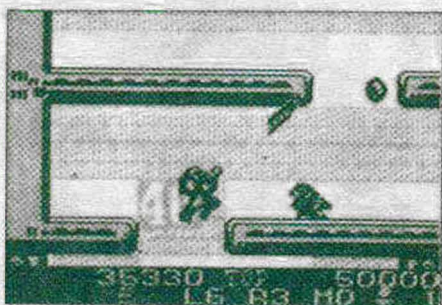
Cyraid é, basicamente, um jogo de quebra-cabeça estilo aventura. O jogador deverá passar por cinco níveis de 56 aposentos, mais parecidos com um labirinto. Para abrir passagem para o próximo aposento, terá de chutar violentamente os blocos de energia que formam todos os aposentos. O chute é basicamente a única habilidade. Esse jogo requer mais cérebro que músculos, pois embora seja preciso dar muitos chutes para alcançar cada aposento, é necessária muita paciência para livrar-se dos becos sem saída, objetos pontiagudos, armadilhas laser e poços de ácido.

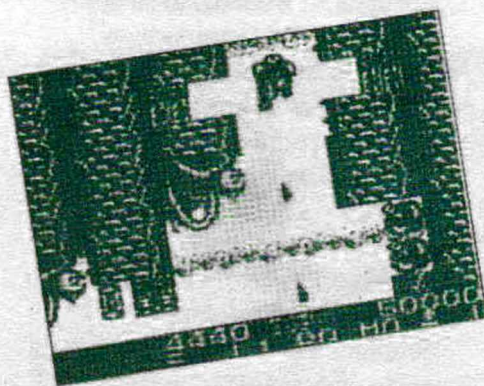
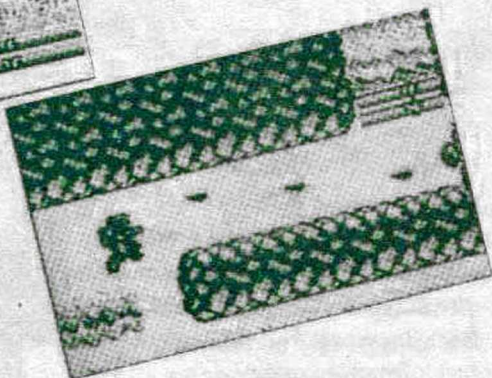
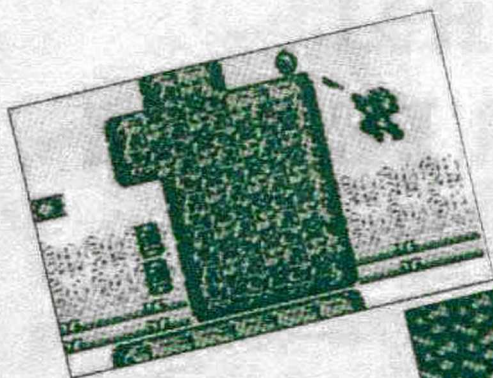
É claro que não é só isso. Há as maravilhosas companhias de robôs que sempre que podem atacam o jogador. A melhor arma contra eles é chutar as escadas e deixar que os blocos caiam sobre suas cabeças.

Mas cuidado com o monstro "Donut Hole", que rematerializa os blocos que são destruídos. Ficar parado não é uma boa, principalmente no lugar errado. O jogador poderá ser apedrejado e descartado se ficar em lugares estratégicos.

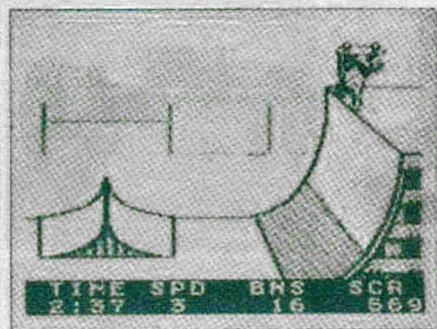
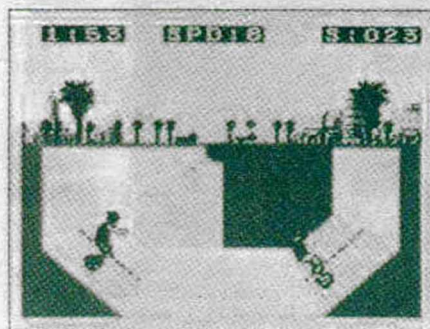
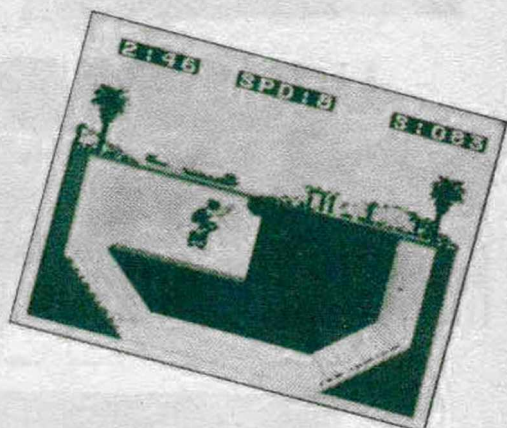
Nos níveis finais o adversário será o próprio Rogue. Para derrotá-lo você deve encontrar uma arca cujo tesouro é uma arma poderosíssima. Em cada nível é obtido um bônus, uma arma, que o jogador deve juntar para os momentos finais.

BURAI FIGHTER DE LUXE

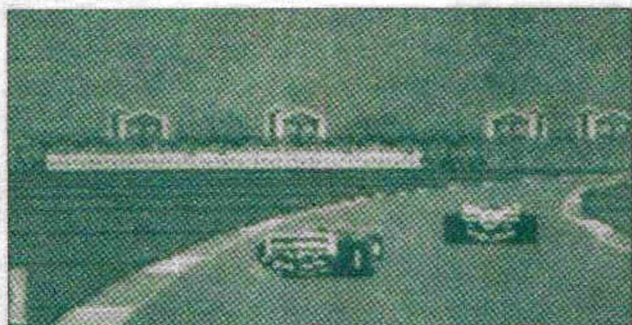
Torpes robôs mutantes estão soltos no espaço. Querem conquistar o universo. O maligno Burai foi quem os criou. Missão: penetrar nas cinco bases do Burai e destruir seus guardas supermutantes. O que fazer? Triplicar o poder de fogo, triplicando a diversão... Inicialmente você pode se armar com as três mais terríveis ferramentas de combate: laser, mísseis e tiro circular, além de um dispositivo giratório que elimina qualquer inimigo e, ainda, a bomba cobalto. Uma bomba muito "esperta", de

efeito retardado, destrói cada inimigo na tela.
A grande dica é o modo como você atira. Se você mantém o botão de disparo pressionado se capacita para mover-se numa direção enquanto dispara em outra. Vale a imaginação. Sacou?

BASES CARREGADAS

Atenção. Cada uma das cinco bases está cheia de perigos e obstáculos. São plataformas que caem, pilares giratórios, cavernas debaixo da água, erupções vulcânicas e passagens sem saídas. Se você não prestar atenção será aprisionado em armadilhas. Uma delas é de um rato mutante.

Cada nível está povoado por legiões de supermutantes de Burai. Esses andróides mecânicos voam, se contorcem e até nadam...
O grande Burai está à sua espera no fim de cada base. Você precisa derrotar a ameaça a fim de avançar para o próximo nível. Opte por uma opção de senha para omitir alguns inimigos no próximo jogo.
Para os espertos: o jogo tem três níveis de dificuldades, com muita ação. Dicas? Vamos lá. À esquerda procure eliminar o Burai. No início do nível três, entre no buraco que aparece na base da tela e saia rapidamente. Evite a plataforma "cadente". Entre novamente no buraco e continue jogando numa boa. Cuidado com os símbolos da Estrela que revelam a localização dos aposentos ocultos. Você lutará muitas vezes em espaços apertados. Para derrotar Giganticrab - o chefe do nível 1 - dispare os objetos redondos que aparecem em cada lado da sua cabeça. Não deixe se encurralar. Para deslocar a mandíbula de Jawsipede, o chefe do nível 2, dispare nas articulações das criaturas que parecem cobras e então elimine suas caudas. Dispare na boca de Slimdragon e quando ele se mover dispare abaixo do queixo. Olho nas bolas curvas de rocha fundida. Vá em frente e curta essa ação!

TOUR DE TRASH

Para quem gosta de skate, a Eletronic Arts já lançou "Tour de Trash", uma continuação de "Skate or Die", onde o jogador poderá confrontar-se com os maiores "skaters" internacionais. Gráficos muito bem desenhados, animação perfeita e sons quase reais, vão fazer com que o jogador se sinta em plena ação. Mas precisará ser um skater apaixonado por manobras radicais para gostar do jogo.

DICAS

1- Você não pode saltar das faixas cinzentas
2- Extermine as estrelas durante 10 segundos e Rodney estará de volta com informações quentes
3- Se ligue na plataforma; ela garante um grande ponto
4- 10.000 pontos na rampa transporta você para outro mundo

SUPER MÔNACO

É incrível! O truque que a Sega construiu no jogo de corrida faz qualquer um perder a cabeça. Opere sozinho alguns lances até que a trilha "Condição de Umidade" apareça. Durante essa corrida você deve terminar nos três motoristas superiores. Ao cruzar a linha final segure os botões A, B e C. Observe a tela do troféu. Lembre-se: ao invés de levantar o troféu levante sua cabeça.

AÇÃO

PALÁCIO DO COMBATE MONDU

Para começar, opere como um dos oponentes. Você é Rex, o herói que resolve assumir os 16 diferentes oponentes. Opere como qualquer um deles e entre também em luta corporal com Rex. É fácil. Entre num dos controles e configurações de botão na tela de título. A tabela à direita mostra como. Aí, quando aparecerem dois códigos combinados, não perca tempo: rapidamente pressione-os ao mesmo tempo.

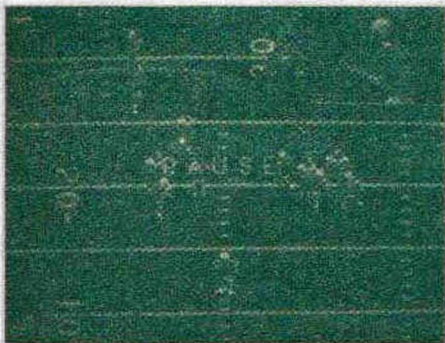
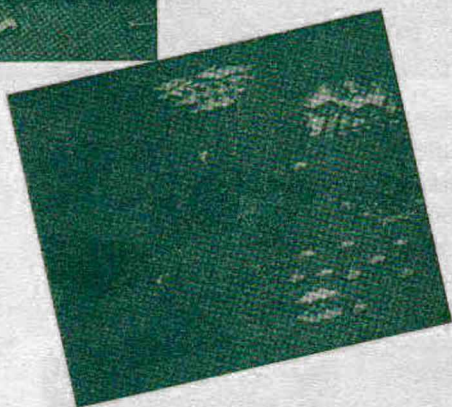
Veja os personagens a serem assumidos: Bonapart, Edwina, Robochic, Stump, Ramses, Webra, Guano, Mc Fire, Skinny, Sheba, Braniac, Buff, El Toro, Spidra, Weezil e Mondu.

PERSONAGEM	CÓDIGOS DE CONTROLE
BONAPARTE	A, PARA CIMA, C
EDWINA	À ESQUERDA, B&C, C.
ROBOCHIC	À DIREITA, PARA CIMA, PARA BAIXO
STUMP	A&C, À DIREITA, C.
RAMSES	À DIREITA, À ESQUERDA, A.
WEBRA	A&C, PARA CIMA, À DIREITA
GUANO	PARA CIMA, À DIREITA, A&B
MCFIRE	PARA BAIXO, C, DIREITA.

JOE MONTANA FOOTBALL

Se você não sabia, fique sabendo, meu: esta é a versão final, definitiva, incrível e genialérrima dos ursos do Joe Montana. É mole? Mas fique na sua: o jogo, que não é aprovado pela Liga Nacional de Futebol (a CBF lá deles), não traz os nomes dos times, e nem mesmo camisas iguais às dos jogadores a rapaziada pôde usar. Mas tudo bem. Vamos em frente.

Com ou sem a bola, os jogadores (os jogadores do vídeo, você e seus amigos, não os jogadores da tela) podem escolher quatro diferentes jogadas de cada uma das seis diferentes formações, para o total de 24 jogadas ofensivas e 24 padrões defensivos. Além de todos os lances doidérrimos, mas cheios de catimba e lerolero, ainda existem no jogo o pênalti, contusões e trapalhadas para dar e vender.

Há outro detalhe importante: a voz do próprio Joe Montana pode ser ouvida em todo o jogo. "Bem-vindos ao Futebol de Joe Montana", diz a potente voz. É um dos mais importantes títulos da Genesis já produzidos, sem dúvida alguma.

ADVENTURE ISLAND II

Se você jogou o primeiro, ou se está familiarizado com os poucos jogos Wonder Boy, esse jogo será uma moleza. E tem desafio de sobra, suficientes para manter até os melhores jogadores trabalhando por um bom tempo em sua busca para derrotar o Doutor.

É claro que você sacou que é uma continuação de "A Ilha da Aventura". Começa de onde o primeiro parou. O Maligno Doutor Witch ainda não desistiu, e embora a Princesa Leilani pode até estar segura, sua irmã Tina não está. O terrível doutor raptou-a e escondeu-se dentro de um arquipélago de oito ilhas mortais, todas elas cheias de monstruosas criaturas.

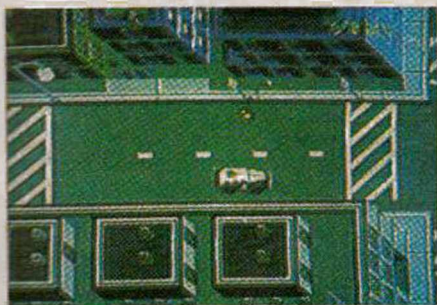
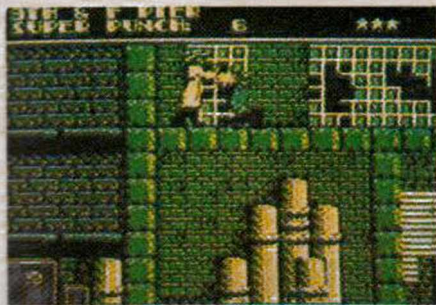
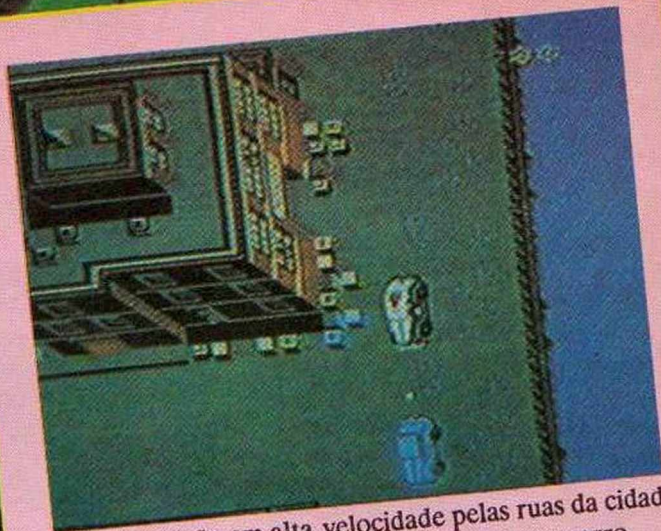
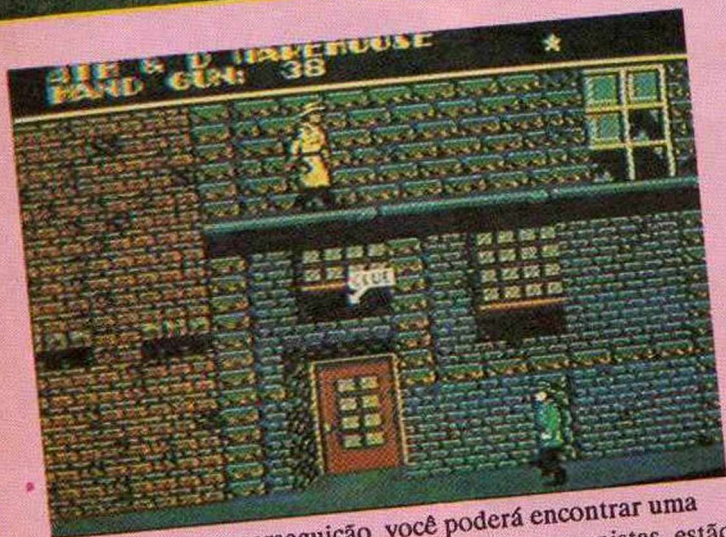
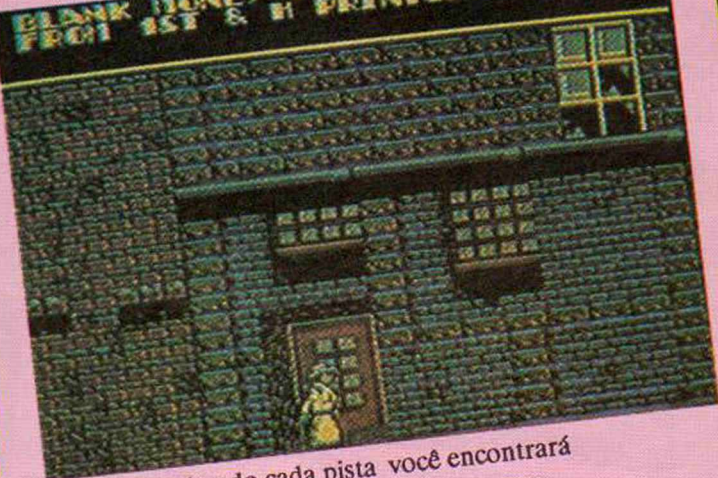
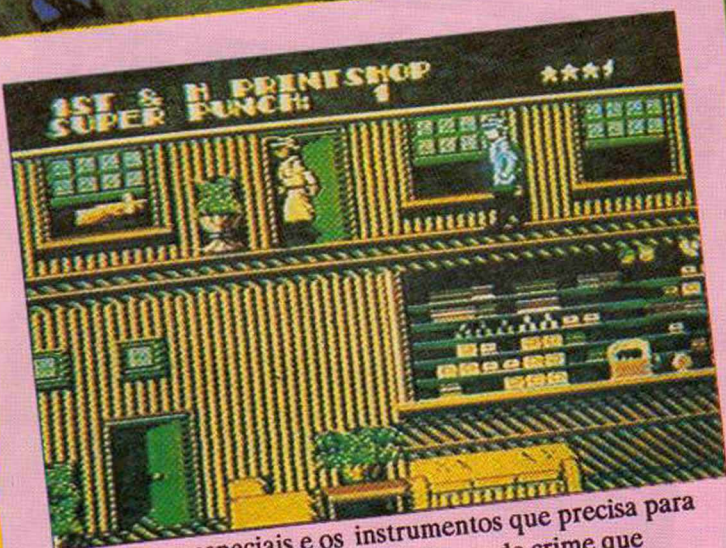
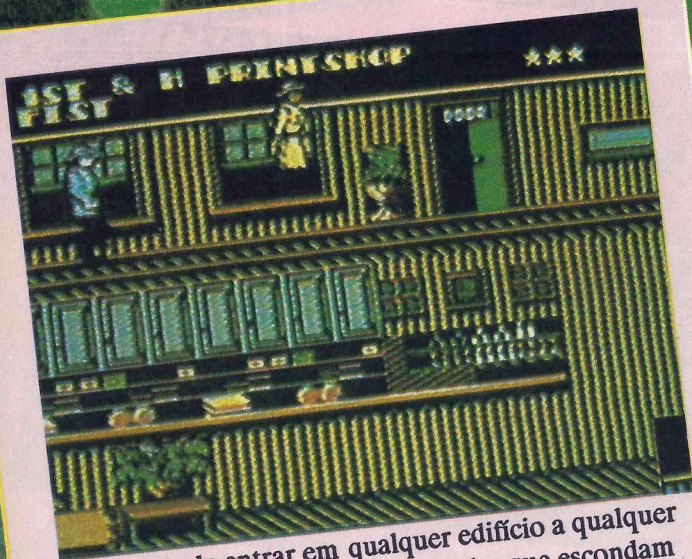
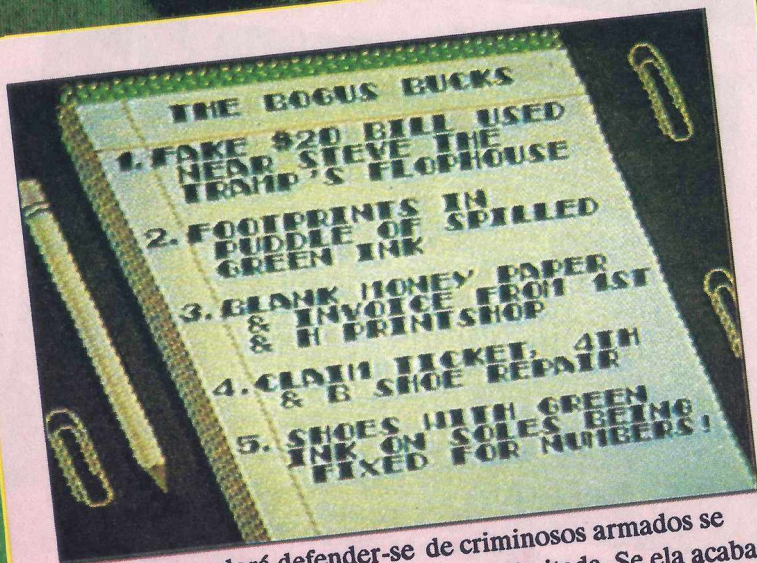
E fique firme: você irá combater esses bichos horríveis armado apenas com um machado. Dá para ser feliz? Dá, pois você ocasionalmente será ajudado por amigos dinossauros, que cospem bolas de fogo.

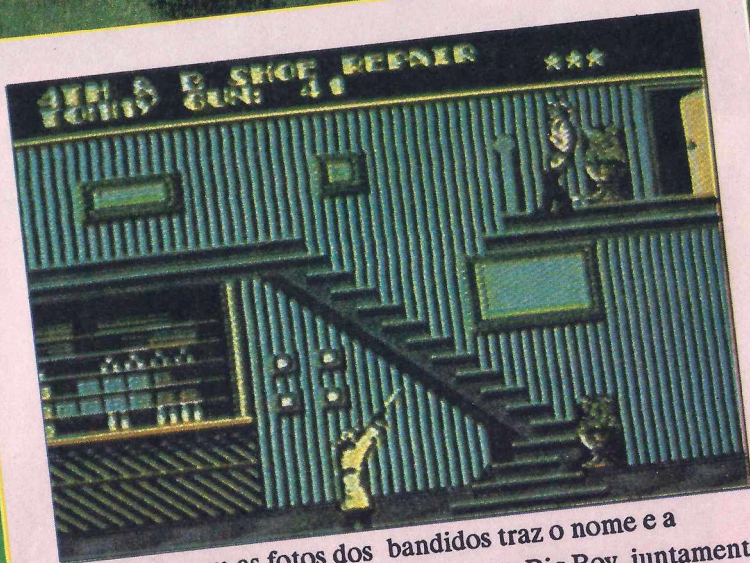
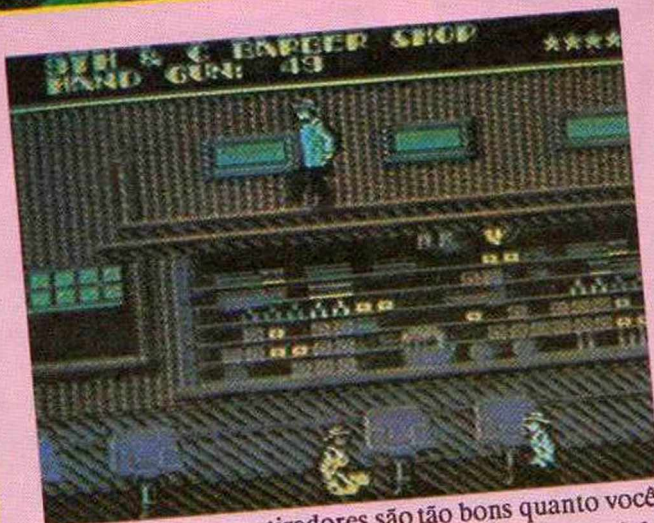
CINE GAME

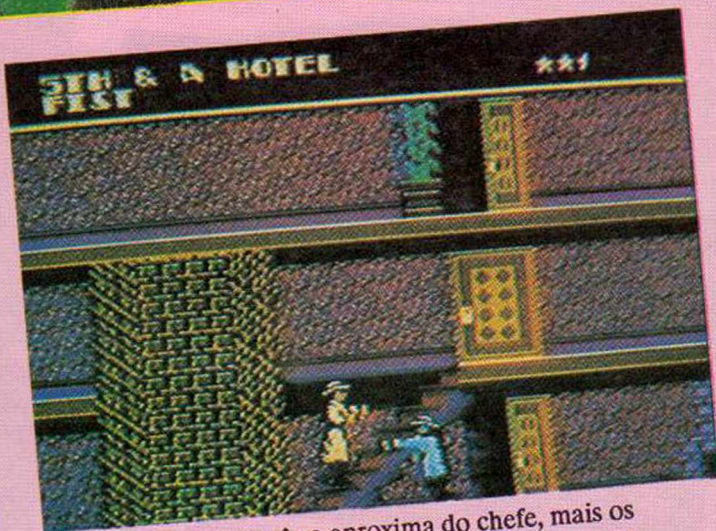
Tudo que se produz no cinema e faz sucesso se transforma, rapidinho, em sucesso também nas telinhas de videogame. Os exemplos disto estão nas próximas páginas.
Os vilões Big Boy, Mahoney e todos os outros já podem ser derrotados por você na pele de Dick Tracy, que há anos encanta em HQ. Detonou nas telas de cinema e agora você curte na sua telinha particular.
Aquelas tartarugas doidas por pizzas também não podem ficar de fora. Seguindo a mesma trajetória de Dick, começaram em HQ, arrebentaram a boca do balão no

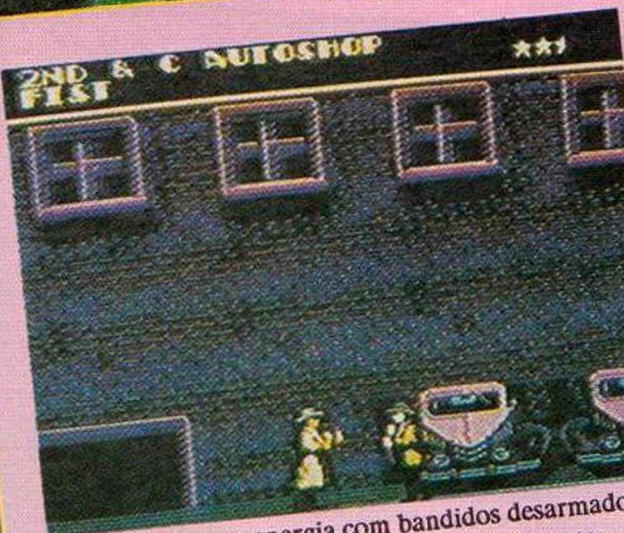
cinema e, de tanto sucesso, já estão na segunda versão, no cinema e nos games.
Mas muitos acham o filme das tartarugas muito violento e acusam os fabricantes de jogos de trilharem o mesmo caminho. O que você acha disso?

DICK TRACY

Cuidado com os tiros que vêm do telhado. Proteja-se, ficando dentro do carro ou, se preferir sair, use-o como escudo. Matando um atirador ele não aparecerá mais.

Os nomes das ruas aparecem à medida que você se move em direção ao topo da tela, e os nomes de ruas numéricas aparecem quando você se move para a direita.

Um murro derruba os bandidos. É hora do acerto de contas, mas não do final.

Perseguição em alta velocidade pelas ruas da cidade. Para deter o inimigo você deve bater em seu carro umas 20 ou 25 vezes.

Durante uma perseguição você poderá encontrar uma prova do crime que está investigando. Algumas pistas estão claramente marcadas, outras mais escondidas. Fique atento!

Acompanhando cada pista você encontrará indícios sobre o crime que está investigando.

As armas especiais e os instrumentos que precisa para seu arsenal estão escondidos nas cenas de crime que aparecem durante o jogo.

Você pode entrar em qualquer edifício a qualquer hora, mas só poderá explorar aqueles que escondam pistas ou criminosos. Para retornar à rua, cuidado: encontre a saída claramente marcada.

Você só poderá defender-se de criminosos armados se atirar. Mas lembre-se: sua munição é limitada. Se ela acabar, consiga mais no posto policial mais próximo.

Conforme você encontra as pistas, elas são listadas no bloco de anotações, na mesma ordem que você as encontrou. Você só poderá efetuar uma prisão quando o bloco estiver cheio.

A tela com as fotos dos bandidos traz o nome e a profissão de cada um dos comparsas de Big Boy, juntamente com a sua última localização conhecida. Quando estiver procurando suspeitos, esta tela ajudará muito.

Lembre-se: os atiradores são tão bons quanto você. Para conseguir esquivar-se dos tiros suba, devagarinho, até o alto da tela. Assim poderá vê-los mais facilmente.

Há símbolos de ajuda neste jogo. As copas são os primeiros que aparecem. Quando sua energia estiver em baixa, agarre este símbolo e sua energia vai ao nível de 4 distintivos.

Quanto mais você se aproxima do chefe, mais os bandidos ficam violentos. No início do jogo eles estão desarmados mas, a cada nível, revidam cada vez mais.

Esta não é Madonna. É Mahoney, eterna comparsa de Big Boy. Quando você pega um bandido, a tela muda para a sala de interrogatório.

Não gaste sua energia com bandidos desarmados. Passe por eles dando murros. Passará facilmente.

Se algum cão tocar em você, perderá energia. Quando não der para fugir, dê murros para espantá-los.

Quando prender criminosos eles aparecerão atrás das grades.

Prenda Big Boy e será um herói!

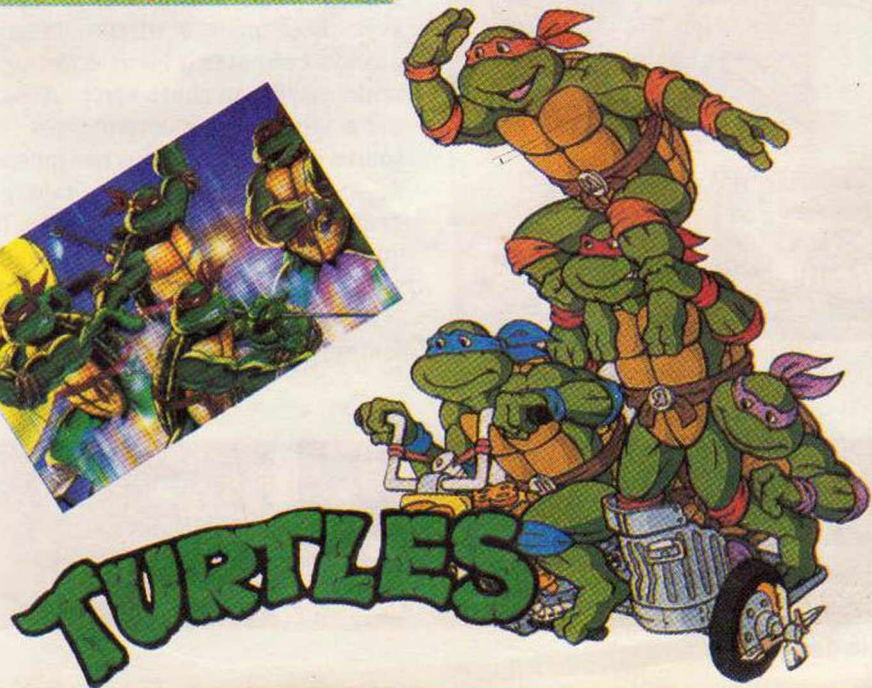
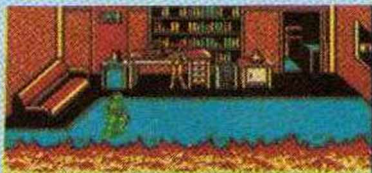
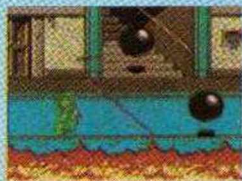
DICAS TRACY

Estoque o máximo de munições que puder. Você terá força suficiente para sair-se bem em qualquer situação.

. Você deterá o carro inimigo com 20 ou 25 tiros, mas cuidado: se seu carro for atingido por muitos tiros você vai estar fora!
. É importante lembrar que a cada bandido eliminado você perde um dos quatro distintivos de energia. Volte sempre a um posto policial. Lá receberá mais distintivos.
. Se você prende o cara errado ou tenta interrogar uma pessoa inocente, não receberá nenhuma informação e deve libertá-lo.

TARTARUGAS NINJA II

Cowabunga, cara! As Tartarugas estão de volta. Prontas para a ação. Shredder continua sendo vilão, utilizando seus velhos truques. Desta vez raptou April e Splinter. Você deve salvá-los. Está na hora de pôr fim aos crimes de Shredder, que não se cansa de atacar. Não faltam gráficos e animação para arrepiar.

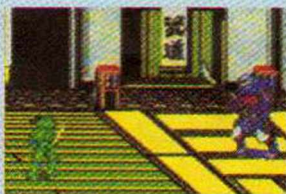
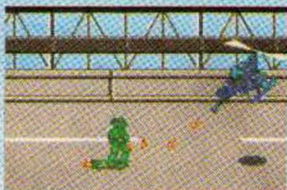
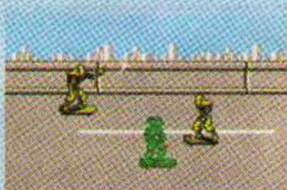
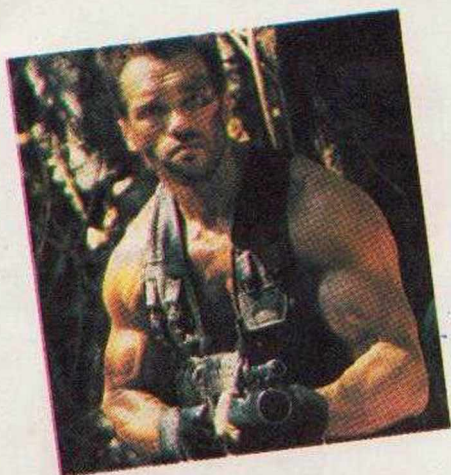
A gangue está completa: Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo. Exibições cinematográficas não faltam. O jogo é um verdadeiro espetáculo, até o momento em que o apartamento de April fica em chamas. Não dê bobeira. Corra. Fuja das grandes pedras que caem, dos bueiros... Cuidado. Você pode ser atropelado pela máquina de arar.

Não confie demasiadamente nos bonecos de neve, pois não são tão divertidos quanto parecem ser. Após algumas pancadas, sua identidade será revelada. Salto e golpe cortante funcionam melhor. Não esqueça: esquive-se das pedras que Tora joga contra você e, quando passarem por cima de sua cabeça, dê um chute aéreo...

Cenas - Atenção. Tome cuidado com os carros. Inimigos o esperam em furgões. Baxter está de volta. Coma pizza e, em vez de descansar, dê um chute aéreo nele e procure ficar mais à direita ou à esquerda quando ele disparar. Dica. Fique no alto para não ser atropelado.

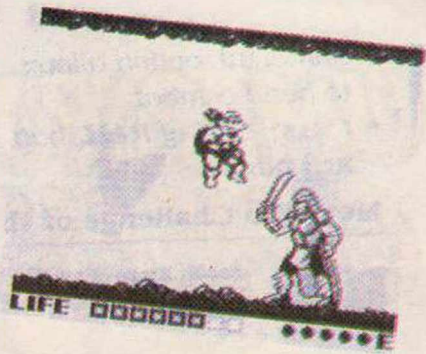
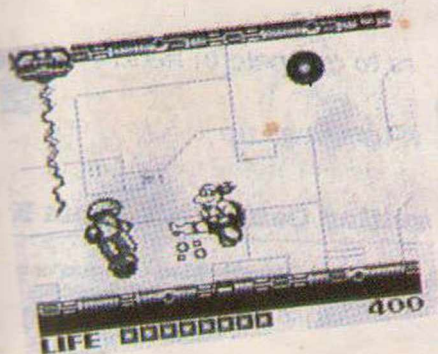
Quando os capangas aparecerem esteja prevenido: vão atirar muitas bombas. Os chutes aéreos os derrubarão. A seguir salte sobre seu skate energizado a jato e alcance o Clã Foot a toda velocidade. Não se deixe seduzir pela bela garota skatista. Permaneça mais à direita da tela quando enfrentar o Helis e não deixe de usar o seu chute aéreo. Ainda, use o salto e golpe cortante nos besouros e os chutes aéreos nas moscas de fogo que saem de um ralo gigante. Vá para a trilha de cima e fique perto do alto da tela chutando alto, é claro. Ah! Não perca a pizza!

Atenção. A pizza é vital. Então, sempre que ela aparecer você não

deve perdê-la. Sacou? Pizza é saúde e você vai precisar dela para combater o grande chefe. A cena 9 traz a última linha de defesa do Clã Foot. É o tecnódromo, cheio de lasers no teto, na parede... Várias armadilhas de gás congelante nos pisos que saltam nos momentos mais inesperados.

A grande batalha começa com o soldado Rock. Permaneça no canto mais baixo da mão direita da plataforma para evitar bolas de boliche gigantes. Depois é o robô, Krang... até chegar os grande inimigo: Shredder. Não pare. Continue movendo-se em volta da tela e não deixe de usar seus chutes aéreos. Para derrotá-lo derrube os capacetes de ambos os Shredder. Cuidado com os raios. E, viva a paz em Nova Iorque!

VIDEOGAME X VIOLÊNCIA

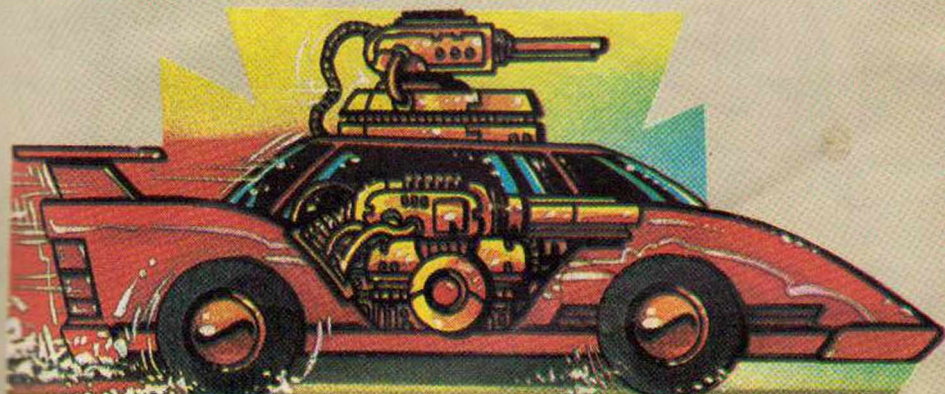
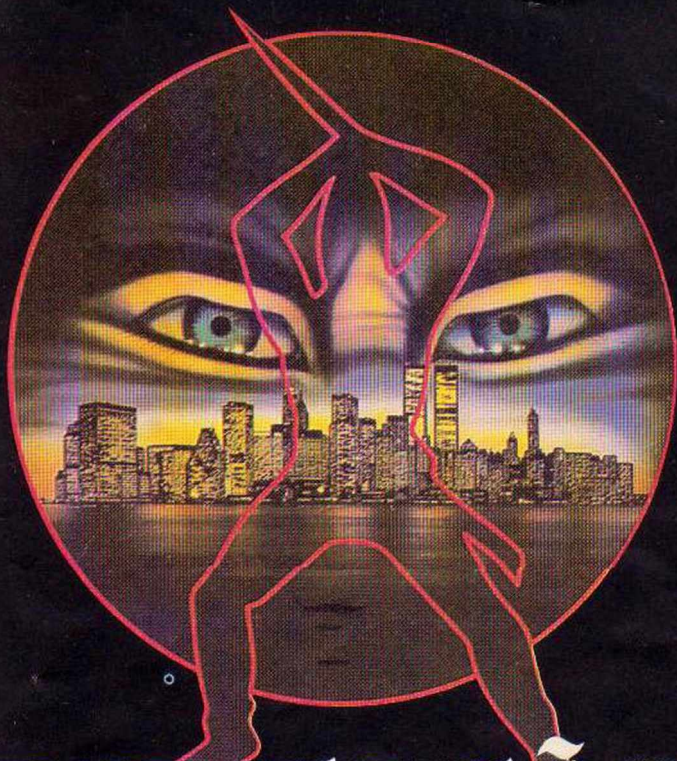
No **TECHNOCOP**, jogo recém-lançado pela Sega Genesis, o jogador faz parte de um grupo de policiais - os Executores - que devem liquidar uma gangue de arruaceiros. Desenvolve-se em 11 níveis e as armas dos Executores são pistolas Magnum-95 e um carro patrulha de duas turbinas, equipado com um canhão montado ao lado.

Bonk's back

O realismo do Techonocop é considerado renovador pela sua alta tecnologia em arte gráfica. É a sua maior vantagem: o realismo que é passado para os jogadores.

O jogo é considerado violento, como a maioria deles: "Bonks Adventures" e "Splatterhouse" são apenas dois exemplos. Mas há quem defenda essa posição e afirme que Clint Eastwood e Arnold Schwarzenegger são mais violentos ainda. Chegam até a afirmar que a violência faz parte da excitação do jogo e que é um modo saudável de relaxar a tensão.

A maioria dos pais vê os videogames como uma distração inofensiva, mas muitos estão preocupados com a freqüência com que aparecem a destruição e a brutalidade.

A Razor Soft, representante Genesis, coloca um alerta no verso das caixas de seus jogos dizendo: "Atenção! Cenas de ação violentas. Não é recomendado para menores de 12 anos".

Todos esses protestos contra a violência dos games, que não são a única maneira de influência, não vão adiantar se os cinemas continuam cobertos de cenas do tipo.

UM PAPO ENTRE GAMEMANIACOS

DIMENSÃO

Procure hoje mesmo uma perto de você e venha conhecer o que há de melhor em videogames.

TATUAPÉ
Rua Santa Virginia, 107
Fone: (011) 296-4928
CEP 03084

VILA MARIANA
Rua Afonso Celso, 771
Fone: (011) 573-8151
CEP 04119

CENTRO
Rua Xavier de Toledo, 210, cj 23
Fone: (011) 36-3226 - 34-8391
CEP 01048

SANTANA
Rua Alfredo Pujol, 481
Fone: (011) 950-9510
CEP 02017

POMPÉIA
Rua Raul Pompéia, 442
Fone: (011) 864-5705
CEP 05025

JARDINS
Rua da Consolação, 2970
Fone: (011) 853-4535
CEP 01416

ACLIMAÇÃO
Av. Aclimação, 774
Fone: (011) 277-7334
CEP 01531

SANTO ANDRÉ - JARDINS
Rua Padre Manoel da Nóbrega, 236
Fone: (011) 449-2135
CEP 09080

SANTO ANDRÉ - CENTRO
Rua Alvarez de Azevedo, 78
Fone: (011) 449-2135
CEP 09080

SÃO BERNARDO DO CAMPO
Rua Senador Vergueiro, 596
Fone: (011) 414-2961
CEP 09050

SÃO CAETANO DO SUL
Rua Martim Francisco, 315
Fone: (011) 414-2961

SANTOS (NOVO ENDEREÇO)
Av. Epitácio Pessoa, 62, loja 45
Fone: (0132) 38-1044
CEP 11060

CAMPINAS
Av. Andrade Neves, 1654
Fone: (0192) 41-6828
CEP 13015

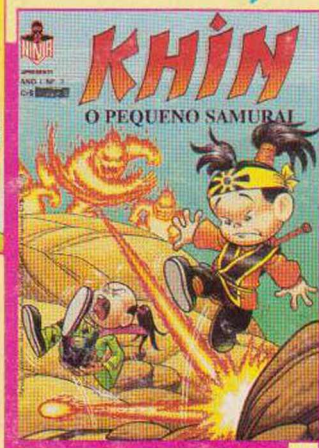
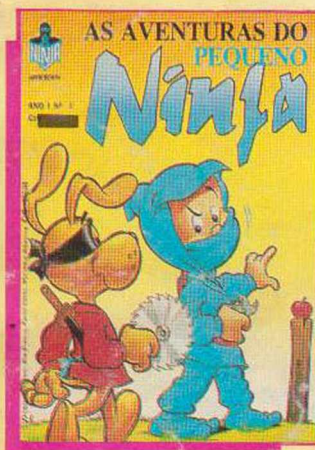
LIMEIRA
Rua Capitão Bernardes Silva, 494
Fone: (0194) 41-0483
CEP 13480

AMERICANA
Rua Dr. Cândido Cruz, 876
Fone: (0194) 61-6821
CEP 13470

SÃO JOSÉ DO RIO PRETO
Rua Saldanha Marinho, 3227
Fone: (0172) 33-7630
CEP 15100

Super Famicom

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

ESSE TRIO É ELETRIZANTE

A garotada vai delirar com as aventuras do **PEQUENO NINJA.** Ele aparece sempre nas horas certas e arma as maiores confusões. Calma, vocês ainda não viram nada! **KHIN**, o pequeno samurai, faz coisas inacreditáveis que vão fazer você dar muita risada. E para completar o trio mais engraçado das histórias em quadrinhos, **SHAKEN,** o cachorrinho mais simpático do mundo mostra que também sabe tudo sobre artes marciais. Escolha o seu e ria a valer.